

Feuille de Référence

Le Tour de Jeu

I. Phase de Planification :

1. Déployer les marqueurs
2. Révéler les plateaux de planification et déplacer les marqueurs sur le plateau Village.

II. Phase de Combat :

1. Résoudre les capacités spéciales de chaque Ronin
2. Distribuer les blessures et retirer les Ronin éliminé.

3. Résoudre les capacités des quartiers occupés.

III. Phase de fin

1. Nettoyer le plateau Village
2. Résoudre l'effet de la piste de temps et avancer le marqueur d'une journée.

Quartiers du Village

Quartier Contesté: Marqueur Ninja déployé

Quartier Occupé: Marqueurs Ninja seulement

Quartier Libre: Aucuns marqueurs Ninja

Capacités Spéciales des Ronin



Hayai: Se déplace sur un quartier avec des Ninja (Quartier libre).



Taiko: Défausser une blessure d'un autre Ronin (Quartier libre).



Musashi: Défausser 1 Ninja du Quartier.



Yobu: Déplacez 2 Ninja sur des quartiers adjacents.

Kabe: Aucune.



Yumi: Défausser 1 Ninja de la réserve (Quartier libre).



Tasuke: Vous pouvez être sur le même quartier qu'un autre Ronin.

Capacités Spéciales des Quartiers



Tour de Guet: Chaque Ronin sur les champs et l'Auberge prennent 1 Blessure.



Le Temple: Choisissez un Ronin – sa capacité spéciale est annulée jusqu'au prochain tour (placer pion).



Grenier: Déplacez 2 ninja de la défausse vers la réserve.



Le Cimetière: Reprenez 2 Ninja du plateau vers la réserve.



Le Puit: Choisissez un Ronin et lui donner 1 blessure.



Le Passage: Déplacez 2 Ninja de la réserve sur 1 quartier (Combat).



L'Auberge: Copiez une autre Capacité Spéciale d'un quartier occupé.



Les Champs: 2 Champs occupés sont considérés comme 3 quartiers pour les conditions de victoire.



L'Enclos: Choisissez un Ronin – Il doit rester sur le plateau.



La Place: Ce n'est pas un Quartier; choisir un ou plusieurs quartiers – leur limite de quartier est augmentée de 1 pour chaque Ninja présent sur la Place.

Marek Mydel, Piotr Stankiewicz



A GAME OF TACTICS
AND WARRIOR
INTUITION

Les premiers flocons de neige annonçaient l'arrivée de l'hiver. L'année a été bonne pour les villageois car le beau temps avait parmi des récoltes abondantes – le grenier était rempli de lourds sacs de riz, de légumes et de poisson séché venant des torrents des montagnes qui coulent à proximité. Cependant les villageois savaient bien qu'avant que l'hiver ne s'installe, ils perdraient tout cela. Chaque année, un groupe de ninja, des guerriers mystérieux dont la forteresse était cachée profondément dans les montagnes, descendraient et détruiraient les récoltes durement gagnées avec la ferme intention de voler ces ressources pour leur clan. Toutefois, après des années de silence, après des années à regarder, impuissant, comment les ninjas volent et pillent chaque grain de riz, le chef du village a décidé de dire « Stop ! ». Tout d'abord, il a convaincu son peuple à faire face aux saccageurs tout de noir vêtu. Ensuite, il réunit autant d'or que possible – quelques pièces de monnaie venant des petits commerces avec une ville voisine – et fait passer le mot dans l'espoir que certains samourais pourraient répondre à son appel pour bénéficier d'une aide et d'une protection. L'appel a été entendu, c'est sûr, mais pas par quelques nobles samourais, mais un groupe hétéroclite de Ronin, samourais sans maître, désireux de se battre aussi bien pour la gloire que pour un repas chaud. Le chef du village leur a promis un toit pour l'hiver, ainsi que tout l'argent qu'il avait pu réunir, si les Ronin protégeaient le village et combattaient les ninjas. Maintenant, après quelques semaines d'attente avant l'attaque, il commence à regretter cette décision – l'appétit des sept guerriers est insatiable et leur soif de jeunes filles du village impossibles à satisfaire, mais il est difficile de dire quoi que ce soit sur leur bravoure. Pourtant, la neige a commencé à tomber et en même pas deux semaines, les cols des montagnes se trouvent bloqués, rendant chaque voyage presque impossible. Si les guerriers de l'ombre attaquent, cela devrait arriver bientôt, très bientôt... Les Ronin accompliront ils leur devoir ? Seront-ils prêt à risquer leur vie pour défendre les villageois et retenir les attaquants assez longtemps pour éviter le pillage des provisions dans un bain de sang ? Tout le monde est sur le point de le savoir...

CONTENU DU JEU

2 Écrans

2 plateaux de planification



1 Plateau Village

7 tuiles Ronin

1 marqueur Temps

50 marqueurs Ninja

2 Marqueurs Temple

7 marqueurs Ronin

APERÇU DU JEU :

7 Ronin est un jeu tactique, de bluff, et d'intuition dans le Japon féodal. Un joueur incarne un chef d'un clan ninja, guerrier-mystique et assassins, qui veulent voler les provisions d'un village et remplir ainsi leurs greniers. L'autre joueur prend le rôle du chef de sept Ronin, samourais sans Seigneur, embauché pour protéger le village. Les deux joueurs devront planifier leurs déplacements, anticiper les actions ennemies et faire les meilleurs choix en fonction de chaque circonstance.

BUT DU JEU :

Le joueur qui conduit les ninjas à la bataille (appelée l'Attaquant) atteint son but s'il conquiert le village. Il le fait en éliminant les 7 marqueurs Ronin ou en occupant 5 des 10 quartiers du Village (sauf la Place)

représenté sur le plateau du Village. Le joueur qui contrôle les Ronin (appelé le Défenseur)

doit repousser les attaques des ninjas et protéger la population locale en éliminant tous les marqueurs de Ninja depuis le plateau du Village et la réserve de l'attaquant, ou survivre jusqu'à la fin du 8ème round du jeu, indiquant que les ninjas se retranchent dans leur cachette secrète.

MISE EN PLACE :

1. Choisissez ou déterminez au hasard l'attaquant et le défenseur.
2. Placer le plateau du Village au milieu de la table.
3. Placer le marqueur de temps sur l'espace le plus bas (marqué d'un « 1 ») de la piste de temps indiquée sur le plateau du Village.
4. Chaque joueur prend son plateau lui

SCHEMA DE MISE EN PLACE



correspondant ainsi qu'un écran, puis cache son plateau derrière afin que l'adversaire ne le voit pas.

5. L'Attaquant prend 40 marqueurs Ninja formant sa réserve de départ et les place à côté de son écran afin que le Défenseur puisse vérifier à tout moment du jeu (à l'exclusion de la Phase de planification) combien de Ninja il reste. Ecartez le reste des marqueurs Ninja – c'est la défausse des Ninjas où vous placerez des marqueurs de Ninja inutilisés. Parfois l'Attaquant pourra également prendre des marqueurs de la défausse pour renforcer sa réserve ou traiter les blessures.

6. Le Défenseur prend les 7 tuiles de Ronin et les 7 marqueurs Ronin et les place à côté de son écran afin que l'Attaquant puisse vérifier à tout moment du jeu combien de blessure possède un Ronin.

7. Placer les 2 marqueurs de sanctuaire à côté du plateau de Village.

8. Une fois que vous êtes prêt à jouer, placez la règle à côté du plateau de Village avec sa dernière page vers le haut – vous y trouverez la fiche de référence pour vous

aider à jouer au jeu.

JOUER AU JEU :

Une partie de 7 Ronin est divisée en 8 tours représentant huit jours d'attaques des Ninja. Chaque tour est divisé en 3 Phases, et chaque phase en un certain nombre d'étapes. Dans la Phase de planification, les joueurs vont secrètement déployer leurs forces et déplaceront ces forces du plateau de planification au plateau Village. Dans la Phase de Combat, le Défenseur utilise les capacités spéciales des Ronin pour éliminer les marqueurs de Ninja, tandis que l'Attaquant tente d'occuper des quartiers du Village. Enfin, dans la Phase de fin, les joueurs nettoient le plateau Village et résolvent les effets de la piste du temps, et se préparent au prochain tour.

I. Phase de Planification :

1. Déployer les marqueurs
2. Révéler les plateaux de planification et déplacer les marqueurs sur le plateau Village.



1. Quartier du Village
2. Icône de capacité spéciale du quartier
3. Limite de Quartier
4. La Place
5. Piste du Temps
6. Numéro du tour
7. Niveau de Menace
8. Icône de Ninja blessés

La Place et L'Attaquant

La Place est un espace spécial sur le plateau du Village, car pour toutes les règles du jeu et des capacités spéciales, il ne constitue pas un quartier du Village. Sa capacité spéciale n'est pas utilisée à l'étape 3 de la Phase de Combat et il n'est jamais considéré comme occupé. En outre, la Place n'a aucune limite de zone.

Quel que soit le niveau de menace du tour actuel, lors de la Phase de planification, l'Attaquant peut déployer 1 marqueur Ninja sur la Place. Pour chaque marqueur de Ninja présents sur la Place au début de la Phase de planification, l'Attaquant peut choisir secrètement 1 quartier du Village et y déployer 1 marqueur de Ninja supplémentaire au-dessus de la limite de ce quartier (permettant d'augmenter la limite du quartier de 1). Si il y a plus d'un marqueurs Ninja sur la Place, l'Attaquant décide s'il veut augmenter la limite de quartier de un ou de plusieurs quartiers différents. Il ne dit pas où il veut augmenter les limites de quartiers, il déploie juste ses marqueurs additionnels de Ninja, soulève son écran et déplace tous les marqueurs sur le

plateau du Village comme d'habitude.

En d'autres termes, si l'attaquant déploie 1 marqueur de Ninja dans le tour actuel, il sera en mesure d'augmenter la limite d'un quartier de 1 au prochain tour.

La Place et le Défenseur

Le défenseur ne peut pas déployer de marqueur Ronin sur la Place sauf s'il contient au moins 1 marqueur Ninja. Cela signifie que dans le 1er tour du jeu il peut ignorer la Place lors du déploiement puisque l'attaquant n'a aucune chance d'avoir des marqueurs de Ninja ici. Si le défenseur déploie un marqueur Ronin sur la Place à l'étape 1 de la Phase de planification, à l'étape 2, il le place sur la carte du Village et supprime immédiatement tous les marqueurs de Ninja de la Place (même si celui-ci vient juste d'être déployé par l'Attaquant), les éliminant ainsi. Il place ces marqueurs directement dans la défausse de Ninja, et non sur une tuile de Ronin. En d'autres termes, aucun Ronin envoyé sur la Place ne prend de blessures pour les marqueurs de Ninja qu'il vient d'éliminer. Pour les autres règles de la Place, voir p. 14.

II. Phase de Combat :

1. Résoudre les capacités spéciales de chaque Ronin
2. Distribuer les blessures et retirer les Ronin éliminés.
3. Résoudre les capacités des quartiers occupés.

III. Phase de fin

1. Nettoyer le plateau Village
2. Résoudre l'effet de la piste de temps et avancer le marqueur d'une journée.

I. Phase de Planification:

1. Déployez les marqueurs :

Chaque joueur utilise son plateau de planification caché derrière son écran pour déployer ses marqueurs comme décrit ci-dessous. Les marqueurs sont déployés sur les quartiers du Village des plateaux de planification, qui correspondent aux quartiers du Village identiques sur le plateau du Village.

L'Attaquant :

-L'Attaquant prend secrètement dans sa main un nombre de marqueurs de Ninja.
-L'Attaquant peut déployer des marqueurs Ninja sur un certain nombre de quartiers différents du Village qui est égal ou inférieur au niveau de la menace du tour actuel. Le niveau de menace est montré sur la piste de temps.

Erreur lors du déploiement

Si un joueur enfreint les règles tout en déployant ses marqueurs (ex. dépasse la limite de la zone ou met trop de Ronin marqueurs ensemble), les deux joueurs se cachent leurs conseils de planification à nouveau et répètent l'étape 1 de la Phase de planification.

Tuile Ronin



1. Nom et Couleur
2. Icône de capacité spéciale du Ronin
3. Vitalité

-L'Attaquant peut déployer sur un même quartier du Village un certain nombre de marqueurs de Ninja qui est égale ou inférieure à la limite d'un quartier du domaine. Toutes les limites des quartiers sont indiquées sur le plateau du Village. Aucune limite de quartier ne peut être augmentée grâce à la capacité spéciale de la Place.

-L'Attaquant ne peut pas déployer moins de marqueurs Ninja que le chiffre actuel de la piste de tour ou le niveau actuel de la menace si elle est inférieure. Par exemple, au 2e tour, il doit déployer au moins 2 marqueurs de Ninja tandis que dans le 5ème tour il doit déployer au moins 4 marqueurs de Ninja. Si il ne peut pas déployer le nombre minimum requis de marqueurs de Ninja, il doit déployer tous les marqueurs de Ninja actuellement à sa disposition.

-Qu'importe le niveau de menace, l'attaquant peut déployer en outre 1 marqueur de Ninja sur la Place (voir p. 5).

Important : les limites du nombre de marqueur que peut mettre l'attaquant dans un quartier n'est important que

dans la Phase de planification et n'est que pour l'Attaquant. Toutes les capacités spéciales ignorent les limitations d'un quartier dans les autres phases d'un tour.

Le Défenseur :

- Le Défenseur prend en main les marqueurs de Ronin. Il doit déployer tous les marqueurs disponibles.

-Le Défenseur ne peut pas déployer plus d' 1 marqueur de Ronin par quartier du Village. En d'autres termes, un quartier est toujours défendu par 1 ronin ou n'est pas défendu. La seule exception est **Tasuke** qui peut être déployée seule ou en accompagnant un autre ronin (voir page 11).

-Le Défenseur ne peut pas déployer de marqueur Ronin sur la Place, sauf si elle contient au moins 1 marqueur de Ninja (voir p. 5).

Une fois que les deux joueurs sont prêts, vous pouvez passer à l'étape suivante.

2. Révéler les plateaux de planification et déplacer les marqueurs sur le plateau Village

Les joueurs soulèvent leurs écrans et déplacent tous leurs marqueurs de Ninja et de Ronin de leur plateau de planification respectif sur les quartiers du Village correspondants au plateau du Village. Les marqueurs de Ninja doivent être placés sur les espaces en surbrillance près des frontières des zones qu'ils attaquent alors que les marqueurs de Ronin doivent être placés dans les zones qu'ils défendent. L'attaquant remet tous les marqueurs de Ninja inutilisés dans ses réserves.

Exemple: Derek (l'attaquant) prend secrètement 7 marqueurs Ninja dans sa main pour que Jarred (le défenseur) ne puisse pas les voir. Ensuite, il utilise sa planche planification et déploie sur les quartiers suivants du Village : la sépulture (2), la tour de guet (1) et le puits (1). Comme il a toujours 3

Quartiers du Village

Quartiers Contestés: Un Quartier contenant à la fois un Marqueur Ninja et un marqueur Ronin (déployé dans le tour en cours ou dans un tour précédent).

Quartier Libre: Un quartier n'étant ni Contesté, ni Occupé. Il peut contenir un marqueur Ronin.

Quartier Occupé: Un quartier contenant seulement des marqueurs Ninja. Un quartier n'est considéré occupé qu'à l'étape 3 de la Phase de Combat.

marqueurs dans sa main, il en met 1 sur la Place et garde les 2 autres.

Une fois que les deux joueurs sont prêts, il les placera dans sa réserve. Vous pouvez voir le plateau de planification de Derek ci-dessous.



Dans le même temps, Jarred déploie secrètement les marqueurs Ronin sur son plateau de planification en essayant d'anticiper les placements de Derek.



Derek et Jarred sont prêts. Ils lèvent leurs écrans et déplacent leurs marqueurs de leur plateau de planification sur les quartiers du plateau Village correspondants.

II. Phase de Combat:

1. Résoudre les capacités spéciales des Ronin :

Le Défenseur résout les capacités spéciales de ses Ronin dans l'ordre qu'il le souhaite. Chaque capacité spéciale peut être utilisée une seule fois par tour. Certaines capacités sont utilisables uniquement si certaines conditions sont remplies, par exemple lorsqu'un marqueur Ronin est sur une section non contestée. Si les conditions ne peuvent être remplies, la capacité spéciale d'un ronin est ignorée pour ce tour. Elle est également ignorée si un marqueur « Sanctuaire » a été placé sur une tuile d'un Ronin (voir p. 13). Pour la description détaillée des capacités spéciales des Ronin, voir p. 10-12.

Eliminer un Ronin

Si plus aucune place n'est disponible sur la tuile d'un Ronin lorsqu'il se prend une blessure, il est éliminé. Le défenseur supprime tous les marqueurs de Ninja de sa tuile Ronin et les remet dans la défausse de Ninja – pas dans la réserve de l'attaquant ! Ensuite, il prend la tuile de Ronin et le marqueur et les place à l'intérieur de la boîte. Un ronin éliminé ne peut pas revenir en jeu. Il est également hors de portée de la capacité de guérison de Taiko (voir p. 11).

Afin d'utiliser leurs capacités spéciales :

- **Musashi** et **Yobu** doivent être présents sur une zone contestée ou une zone occupée du Village

- **Hayai**, **Taiko** et **Yumi** doivent se trouver sur une zone libre du Village.

Importants : Le Défenseur ne peut seulement utiliser les capacités spéciales des Ronin que lors de l'étape 1 de la Phase de Combat!

Exemple : Musashi est sur la tour de guet. Cette zone est attaquée par 1 ninja. La capacité spéciale de Musashi force Derek à supprimer le marqueur de Ninja de ce domaine. Derek le place directement dans la défausse de Ninja et Musashi n'a donc pas de blessures.

2. Traiter les blessures et retirer les marqueurs éliminés :

Si n'importe quel quartier du Village contient à la fois un Ronin et un marqueur ninja ou plus (c'est donc une région contestée), le Défenseur place tous les marqueurs de Ninja sur la tuile du Ronin, en les plaçant sur les emplacements prévu à cet effet. Ce processus est appelé traiter les blessures, et chaque marqueur sur une tuile de Ronin est considéré comme une blessure. Les blessures font baisser la vitalité d'un Ronin. Aucune tuile de Ronin ne peut contenir plus de blessures que de vitalité. Si, à tout moment du jeu, une tuile de Ronin contient autant de blessures que de vitalité (tous les espaces sont remplis), ce Ronin est immédiatement éliminé.

Tous les marqueurs de Ninja qui n'ont pas été déplacé sur une tuile de Ronin et tous les marqueurs Ninjas sur une zones de Village sans Ronin sont placés sur les zones « d'attaque » indiquant qu'ils occupent le quartier. Ils restent là jusqu'à ce qu'une capacité spéciale ou le résultat d'un combat les éliminent. Si l'Attaquant occupe un quartier du Village, il est autorisé à utiliser la capacité spéciale du quartier à l'étape 3

de la Phase de Combat.

Important : Si un quartier du Village contient Tasuke et un autre ronin, le Défenseur décide comment traiter les blessures (il place les marqueurs de Ninja sur les tuiles de Ronin comme bon lui semble). Par exemple, si le Défenseur a 3 blessures, il pourrait placer 1 Ninja marqueur sur la tuile de Tasuke et 2 marqueurs de Ninja sur l'autre tuile.

Important : Si, à tout moment du jeu, le dernier Ronin est éliminé et que l'Attaquant dispose d'au moins 1 marqueur Ninja sur la carte du Village ou dans ses réserves, il a immédiatement gagné! Si, à tout moment du jeu, le dernier ninja a été éliminé c'est-à-dire que l'attaquant n'a plus aucun marqueur de Ninja sur le plateau du Village ou dans ses réserves, le Défenseur gagne immédiatement !

Important : Suite à l'utilisation d'une capacité spéciale d'un quartier du Village (par exemple le Passage) une situation peut se produire lorsque les nouveaux marqueurs de Ninja sont placés sur le plateau du Village en dehors de l'étape 2 de la Phase de Combat. Si l'attaquant les place sur une zone contenant un marqueur Ronin, les joueurs doivent traiter les blessures comme d'habitude. Leur déplacement peut également conduire l'Attaquant à occuper un nouveau quartier du Village. Il est aussi permis à l'attaquant d'utiliser la capacité spéciale d'un quartier nouvellement acquis. Cela pourrait même finir le jeu si l'attaquant réussit à conquérir 5 quartiers du Village.

Placer les blessures



3. Résoudre les capacités spéciales des territoires occupés :

L'Attaquant résout les capacités spéciales des quartiers occupés dans l'ordre qu'il choisit. Chaque capacité spéciale peut être utilisée une fois par tour (sauf l'auberge voir, p. 13). Pour la description détaillée des capacités spéciales des quartiers du Village, voir p. 12-14. A la fin de cette phase, après avoir résolu toutes les capacités spéciales des quartiers, l'attaquant vérifie:

- si il occupe **5 zones différentes du Village**, **OU**
- si il occupe **2 champs et 2 autres quartiers du Village**.

Si l'une de ces deux conditions est remplie, l'Attaquant gagne immédiatement la partie !

Important : Il est possible d'utiliser la capacité spéciale de l'auberge pour copier la capacité spéciale d'un champ, remplissant ainsi les conditions de victoire.

Exemple : Après avoir résolu le combat, Derek occupe les trois quartiers suivants : le Passage, la sépulture et l'un des champs. En utilisant la capacité spéciale du Passage, il met 2 marqueurs de Ninja de ses réserves

Exemple : Dans la Phase de planification Jarred a déployé Musashi (avec 2 blessures) sur les champs (3). Ce quartier contient déjà 2 marqueurs de Ninja. En même temps, Derek a déployé 1 marqueur Ninja sur ce même quartier. Après avoir déplacé tous les marqueurs sur le plateau du Village, Musashi est sur un quartier avec 3 marqueurs de Ninja ; 2 "anciens" et 1 nouveau. Malgré la capacité spéciale de Musashi dans la Phase de Combat qui élimine 1 ninja, Jarred doit placer 2 marqueurs sur le Ronin, l'éliminant car la tuile de Musashi est pleine. Si Tasuke avait été présent sur la même zone que Musashi, Jarred aurait pu y placer deux marqueurs, conservant ainsi Musashi.

sur le quartier de l'Aberge contenant Yumi (avec 1 de vitalité). Jarred doit distribuer 1 blessure à Yumi. Cela conduit à l'élimination de Yumi et à occuper le quartier de l'auberge avec 1 marqueur Ninja. La capacité spéciale de l'Aberge permet à Derek de copier 1 capacité spéciale d'une autre zone déjà occupée. Derek copie les champs. Maintenant, il occupe 4 quartiers du Village : le Passage, l'auberge (qui est provisoirement considéré comme les champs), 1 champ ordinaire et la sépulture. Cependant, 2 champs comptent comme 3 quartiers du Village pour les conditions de victoire. De ce fait, Derek occupe 5 zones et gagne le jeu immédiatement!

III. Phase de fin du tour:

1. Nettoyer le plateau Village :

Le Défenseur prend tous les marqueurs de Ronin du plateau Village et les place à côté de son écran.

Important : Si l'Attaquant a utilisé la capacité spéciale du Sanctuaire au tour précédent, le Défenseur retire également le marqueur du sanctuaire de la tuile du Ronin (ou des tuiles Ronin si la capacité de l'Aberge a été copié).

Important : Si l'Attaquant a utilisé la capacité spéciale de l'Enclos dans le tour, il oblige le Défenseur à laisser 1 marqueur Ronin de son choix sur le plateau du Village (ou de laisser 2 marqueurs Ronin si l'Auberge a copié cette capacité). Tous les Ronin qui restent sur le plateau du Village ne prennent pas part à la prochaine étape de planification (ils restent où ils sont).

Important : L'Attaquant ne peut pas volontairement retirer des marqueurs de Ninja une fois qu'ils sont placés sur le plateau du Village. Ils gardent les différents quartiers du Village et ne peuvent être retirés qu'à la suite d'un combat ou quand l'Attaquant utilise la capacité spéciale « Cimetière » (voir p. 13).

2. Résoudre la piste de temps et avancer le marqueur de temps :

Le Défenseur vérifie si c'est la fin du 8e tour – si oui, il gagne immédiatement le jeu! Si ce n'est pas le cas, les joueurs vérifient comment la piste de temps influe sur le jeu. Dès le 4e tour et chaque tour par la suite, les Ninjas commencent à être affamés et partent pour retourner dans leur forteresse pour se nourrir. Ceci est illustré sur la piste de temps par l'icône de pertes de Ninja. Si dans le tour actuel, cette icône apparaît, alors l'attaquant supprime immédiatement 1 marqueur Ninja de sa réserve et le place dans la défausse. S'il n'y a aucun marqueur dans sa réserve, il n'en supprime aucun. **Important :** Si, après avoir enlevé un marqueur de Ninja, l'Attaquant n'a plus aucun marqueur sur le plateau du Village ou dans sa réserve, le Défenseur gagne immédiatement la partie! Enfin, l'Attaquant avance le marqueur de temps d'une case sur la piste de temps. La position actuelle du marqueur de temps indique le nouveau niveau de menace (nombre de quartier du Village que les Ninjas peuvent attaquer) pour le tour à venir.

Puis, un nouveau tour commence avec la

Phase de planification. Le jeu continue ainsi jusqu'à ce qu'un joueur gagne.



CONDITIONS DE VICTOIRE:

L'Attaquant gagne immédiatement si :

- à tout moment du jeu, il a éliminé tous les Ronin et qu'il a encore au moins 1 marqueur Ninja sur le plateau du Village ou dans sa réserve.

- à la fin de l'étape 3 de la Phase de Combat (après résolution des capacités spéciales des quartiers du Village) et qu'il occupe au moins 5 quartiers du Village (ou 4 en fonction des capacités spéciales).

Le Défenseur gagne immédiatement si :

- à tout moment du jeu, il a éliminé tous les marqueurs de Ninja du plateau du Village et de la réserve de l'attaquant.

- à la Phase de fin du 8e tour du jeu, l'attaquant ne remplit pas encore les conditions de victoire (peu importe le nombre de marqueur Ninja qu'il lui reste). Afin d'examiner en détail les options tactiques des 7 Ronin, il est recommandé que les joueurs changent de côté et refassent une partie.

CAPACITÉS SPÉCIALES DES RONIN:

Ci-dessus vous trouverez les descriptions des capacités spéciales des Ronin. Leurs capacités spéciales nécessitent parfois certaines conditions à respecter. En outre, chaque capacité est utilisable une fois par tour et uniquement à l'étape 1 de la Phase de Combat.



Hayai

Hayai est un cavalier accompli qui frappe du haut de son cheval de bataille, là où les défenseurs affaiblis ont besoin de sa lance.

Vitalité: 5.

Capacité Spéciale

Si Hayai se trouve sur une zone libre du Village, il peut se déplacer à n'importe quel quartier du Village contestée ou occupé. Le défenseur place Hayai sur le nouveau quartier. Ce mouvement n'est pas bloqué par des marqueurs. Hayai ne peut pas aller sur un quartier contenant déjà un autre Ronin (sauf Tasuke).



Kabe

Un vétéran de dizaines de campagnes et de centaines de batailles, il est aussi robuste que son armure lourde et tout aussi marquée par les cicatrices des victoires oubliées.

Vitalité: 7.

Capacité Spéciale

Kabe n'a aucune aptitude particulière, juste une vitalité élevée. Par conséquent, il est insensible à la capacité spéciale du Sanctuaire.



Musashi

Pour Musashi, la voie du Bushido est une seconde nature et son sabre est le meilleur témoignage de sa philosophie.

Vitalité 4

Capacité Spéciale

Le Défenseur retire immédiatement 1 marqueur de Ninja du quartier du Village contenant Musashi. Ce marqueur peut être du précédent tour ou du tour actuel. Ce marqueur ne devient pas une blessure, et est placé directement dans la défausse des Ninjas. Il est impossible pour Musashi d'utiliser cette capacité dans les phases ultérieures du tour, par exemple, il ne pourrait pas éliminer de marqueurs Ninja déplacé à l'aide de la capacité spéciale du Passage.



Taiko

Ce Sohei, un moine-guerrier, est passé maître dans les arts martiaux et possède le pouvoir magique de guérison d'un mystérieux Shugenja. Il sait se rendre indispensable sur n'importe quel champ de bataille.

Vitalité 5

Capacité Spéciale

Si le Taiko est sur un quartier libre du Village, le défenseur peut supprimer 1 blessure (1 Ninja marqueur) de n'importe quelle tuile Ronin sauf de Taiko lui-même. Le marqueur est placé directement dans la défausse des Ninjas (pas dans la réserve de l'attaquant). Taiko ne peut pas guérir ses propres blessures ou blessures qui seront ajoutées plus tard au cours du tour. De plus, il ne peut pas guérir un Ronin éliminé.



Tasuke

Ce dernier membre d'une famille de noble samourai se cache sous les traits d'un simple soldat dans l'espoir de trouver une mort glorieuse et venger ses parents assassinés.

Vitalité 3

Capacité Spéciale

Tasuke peut être déployée et peut rester sur la même zone de Village qu'un autre Ronin. Au combat, le Défenseur décide comment diviser les blessures entre Tasuke et l'autre Ronin. Les blessures se divisent, même si elles sont traitées dans les autres phases du tour, par exemple suite à l'utilisation de la capacité spéciale du Passage.

Important : Tasuke ne peut pas prendre les blessures infligées à un autre Ronin dans le même quartier, suite à la résolution des capacités spéciales des quartiers qui ciblent autre Ronin (par exemple le puits ou la tour de guet). Dans ce cas, l'Attaquant choisit quel Ronin prend les blessures et sont allouées directement à ce Ronin.



Yobu

Yobu est un guerrier redoutable dont la réputation est largement connue dans toutes les provinces voisines, et son cri de guerre pourrait même faire fuir un tigre des neiges enragé.

Vitalité 3

Capacité Spéciale

Le Défenseur peut déplacer jusqu'à 2 marqueurs de Ninja du quartier du Village ou se trouve Yobu, à 1 ou 2 quartiers adjacent (directement à côté du quartier ou se trouve Yobu). Le défenseur choisit le nombre de quartier et le nombre de marqueurs de Ninja à déplacer. Ainsi, il pourrait faire passer 2

marqueurs sur 1 quartier, ou 2 marqueurs sur 2 quartiers différents. Les limitations des quartiers sont ignorées au cours de ce mouvement.



Yumi

Cet archer hors pair voyage d'îles en îles et cherche de nouvelles cibles pour ses flèches et il n'y a aucun défi plus grand que de tuer un des guerriers ninjas quasi invisibles.

Vitalité 3

Capacité Spéciale

Si Yumi se trouve sur un quartier libre du Village, le défenseur peut supprimer 1 marqueur Ninja directement de la réserve de l'attaquant. Si l'attaquant n'a aucun marqueur dans sa réserve, cette capacité est ignorée.

CAPACITÉS SPÉCIALES DES QUARTIERS

Les capacités spéciales de tous les quartiers du Village sont seulement jouées par l'Attaquant. Un quartier doit être occupé dans le cas contraire, sa capacité ne peut être utilisée. Chaque capacité est utilisable une fois par tour et uniquement à l'étape 3 de la Phase de Combat. L'Attaquant choisit l'ordre dans lequel il utilisera ces capacités spéciales. La seule exception est la Place, qui n'est pas traité comme un quartier du Village en ce qui concerne les limites de zone, les conditions de victoire et les niveaux de menace, ainsi que pour les capacités spéciales.

La Tour de guet



Utilisée d'habitude pour surveiller les incendies, c'est également un point de vue parfait pour le ninja afin de tirer des flèches sur les défenseurs.

Limite de quartier: 1

Capacité Spéciale

L'Attaquant inflige 1 blessure à chaque Ronin dont son marqueur est sur l'un des 2 quartiers du Village adjacent à la tour de guet (l'Auberge et l'un des champs). Il prend des marqueurs de Ninja pour indiquer toutes les blessures, venant de la défausse des Ninja (et non de la réserve) et les place sur les tuiles de Ronin appropriée.

Le Grenier



Le grenier est plein de ressources et la nouvelle de son saccage se répandent comme une traînée de poudre, apportant plus de pillards au village.

Limite de quartier: 2

Capacité Spéciale

L'Attaquant gagne 2 nouveaux marqueurs de Ninja. Il déplace ces marqueurs provenant de la défausse des Ninja à sa réserve.

Le Puit



Une des tactiques habituelles employées par le ninja impitoyable est d'empoisonner l'eau – c'est seulement une question de temps avant que l'un des Ronin soit une victime de cette astuce.

Limite de quartier : 1

Capacité Spéciale

L'Attaquant choisit 1 Ronin. Ce Ronin prend 1 blessure. L'attaquant prend 1 marqueur de Ninja pour indiquer cette blessure de la défausse des Ninja (pas de sa réserve) et le pose sur le Ronin empoisonné.

L'Auberge



Un espion bien placé peut faire des miracles, semant le chaos en répandant des rumeurs maléfiques parmi les villageois afin de donner suffisamment de temps à ses alliés assassins pour profiter de la désorganisation des défenseurs.

Limite de quartier : 1

Capacité Spéciale

L'attaquant choisit 1 autre quartier occupé du Village et copie sa capacité spéciale. Si seule l'Auberge est occupée, alors il est impossible pour l'Attaquant de copier une autre capacité spéciale d'un autre quartier.

Important : Si l'Attaquant copie la capacité spéciale d'un champ et qu'il contrôle l'autre champ, on considère alors que l'attaquant possède 3 quartiers du Village, et que cela est éligible aux conditions de victoire. Il n'y a aucun bonus supplémentaire pour l'occupation des 2 champs lorsque l'Auberge copie la capacité spéciale d'un champ.

L'Enclos



Provoquer la panique des chevaux et des bœufs permet de ruiner même les meilleures stratégies de défense et d'obliger les Ronin à être en infériorité numérique.

Limite de quartier : 2

Capacité Spéciale

L'attaquant choisit 1 Ronin. A la fin de ce tour, le marqueur du Ronin n'est pas retiré du plateau à l'étape 1 de la Phase de fin. Le Ronin doit rester dans le même quartier.

Le Temple



Le ninja ne connaît ni la honte, ni la peur des dieux – il va même jusqu'à profaner le tombeau de la Dété locale afin de démoraliser les villageois et leurs protecteurs.

Limite de quartier : 1

Capacité Spéciale

L'attaquant choisit 1 Ronin. Au prochain tour, sa capacité spéciale est annulée et ne peut pas être utilisée. Placez 1 marqueur sanctuaire sur la tuile du Ronin choisi afin de ne pas oublier qu'il ne peut plus utiliser sa capacité. Le marqueur sanctuaire doit être retiré de la tuile à l'étape 1 de la Phase de fin du prochain tour.

Le Cimetière



Cet endroit est l'idéal pour un rassemblement de ninja. Puisque c'est tristement célèbre pour être hanté, la plupart de ses habitants restent aussi loin que possible même lors des jours ensoleillés.

Limite de quartier : 2

Capacité Spéciale

L'attaquant supprime jusqu'à 2 marqueurs de Ninja du plateau du Village et les place dans sa réserve (pas dans la défausse de Ninja). Les marqueurs peuvent provenir de 1 ou 2 quartier différent du Village. Cette capacité spéciale est le seul moyen pour l'attaquant de faire revenir des marqueurs Ninja du plateau du Village. En outre, il ne peut pas récupérer de marqueur se trouvant sur la Place.

Les Champs



Il n'y a pas d'endroit plus importante que les champs – la seule pensée de saler ou de brûler le reste des cultures en attente de récolte rend les villageois si furieux qu'ils ont décidé de s'opposer au ninja.

Limite de quartier : 2/3

Capacité Spéciale

Si l'attaquant occupe les 2 champs, concernant les conditions de la victoire, on considère qu'il occupe 3 quartiers du Village au lieu de 2. Il peut copier cette capacité à l'aide de l'Auberge pour la changer en champs. De cette façon avec 1 champ, il occupe 3 quartiers du Village. Cependant, si l'Attaquant occupe les 2 champs, l'auberge n'apporte aucun avantage supplémentaire (dans ce cas on considère que l'Attaquant a 3 quartier pour les deux champs et 1 quartier pour l'Auberge, lui octroyant 4 quartiers en tout – toujours 1 de moins que nécessaire pour gagner).

Le Passage



Ce passage étroit entre les champs est le chemin le plus court à l'intérieur du village, ce qui permet au ninja de frapper les endroits les plus faibles.

Limite de quartier: 2

Capacité Spéciale

L'attaquant déplace jusqu'à 2 marqueurs Ninja de sa réserve (pas de la défausse de Ninja) sur 1 quartier du plateau du Village. Si ce quartier contient un Ronin, les blessures sont traitées à l'aide des règles standards (comme dans l'étape 2 de la Phase de Combat). Si, après l'utilisation de cette capacité et la résolution du combat, l'Attaquant occupe la région avec son (ses) marqueur(s) Ninja nouvellement déplacé(s), il peut utiliser la capacité spéciale du quartier

nouvellement acquit (puisque il choisit l'ordre de résolution de zone). Si l'attaquant n'a aucun marqueur de Ninja dans sa réserve, cette capacité spéciale n'apporte aucun avantage.

Important : Les capacités spéciales des Ronin ne peuvent uniquement être utilisées qu'à l'étape 1 de la Phase de Combat, c'est-à-dire qu'il est impossible pour Musashi et Yobu d'éliminer les marqueurs de Ninja placé sur le plateau en raison de la capacité spéciale de Passage.

La Place



N'importe quel ninja peut se faire passer pour un simple villageois pour préparer rapidement des diversions pour l'attaque – avant même qu'une patrouille de Ronin ne comprenne ce qu'il se passe.

Limite de quartier: L'attaquant ne peut déployer ici qu'1 marqueur de Ninja par tour en suivant les règles spéciales.

Capacité Spéciale

Pour le déploiement des marqueurs sur la Place, voir p. 5. En outre, la règle la plus importante de la Place est qu'elle n'est pas considérée comme un quartier du Village pour les règles du jeu standards. En d'autres termes, elle n'est pas comptée pour les conditions de victoire de l'Attaquant et le niveau de menace, aucun Ronin ne peut utiliser sa capacité spéciale en ce lieu, et l'Attaquant ne peut pas utiliser la capacité spéciale d'un autre quartier qui puisse affecter un Ronin sur la Place. Enfin, la Place n'est adjacente à aucuns quartiers du Village.

Pour résumer :

- Hayai ne peut pas se déplacer sur la place grâce à sa capacité spéciale, Yobu ne peut pas retirer de marqueurs Ninja de la Place, Taiko ne peut pas guérir de la Place, Yumi ne peuvent pas éliminer de marqueur Ninja de la Place et Tasuke ne peut pas être sur la Place avec un autre ronin.

- Le puits ne peut pas blesser ici, L'Enclos ne permet pas pas laisser tout Ronin ici, la Tour de guet ne peut pas blesser ici, le Sanctuaire ne peut annuler toute capacités spéciales de Ronin ici, le Passage ne permet pas de déplacer les marqueurs Ninja ici et les Cimetières ne peut pas supprimer des marqueurs de Ninja d'ici. Enfin, l'auberge ne peut pas copier les capacités spéciales de la Place.

Bon jeu!

CREDITS

Game Designers: Marek Mydel and Piotr Stankiewicz | **Cover and Interior Art:** Aleksander Karcz | **Production:** Badger's Nest 2014 | **Layout and editing:** Transdesign Monika Stojek | **English Edition:** Transdesign Marek Mydel

Playtesters: Robert Ciombor, Dawid „GrayFox” Chmura, Patryk „Trepan” Cwalina, Jacek „Darken” Gołębiowski, Paweł „Gearanvil” Grzebieluch, Jakub Gumienny, Konrad „Ernie” Mazurek, Marek Mydel, Zbigniew Oelke, Łukasz Okupniak, Bartek Pikulski, Maciej „Lucek” Sabat, Monika Stojek, Robert „Diabeł” Szatanik, Olga Szatkowska, Piotr Szatkowski, Michał Zaczek, Rafał Żarowski, Badger's Nest Crew and habitués of game events in Kraków organised by Cracow Game Initiative.

The authors wish to express their deepest gratitude to **John Wick** whose passion for everything Japanese has been inspiring fans around the world. We also want to thank Maciej Sabat for showing John the prototype of our game and spending one hell of a night playtesting it.

Badger's Nest
ul. Kazimierza Wielkiego 27
50-077 Wrocław
Polska